

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berjalannya waktu, kemajuan signifikan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi telah menciptakan era baru yang menuntut adaptasi menyeluruh dari sumber daya manusia (SDM). Dalam menghadapi perubahan tersebut, diperlukan kontribusi SDM yang memiliki keterampilan dan kemampuan unggul agar mampu mengimbangi laju perkembangan tersebut (Azhar, 2020). Selain itu, perguruan tinggi memainkan peran sentral sebagai pusat pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sekaligus sebagai wadah pelestarian budaya.

Sebagai institusi pendidikan tinggi, perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai penggerak transfer pengetahuan dan nilai-nilai melalui proses interaksi antara dosen sebagai pengajar dan mahasiswa sebagai peserta didik, tetapi juga diharapkan dapat menghasilkan individu-individu berkualitas yang mampu memberikan kontribusi berarti bagi masyarakat. Lebih lanjut, institusi ini juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa lulusannya memenuhi standar profesional di berbagai bidang, termasuk memperoleh sertifikasi yang relevan sebagai prasyarat untuk menjalankan profesi sesuai dengan keahliannya..

Ditengah arus perkembangan teknologi yang semakin melesat sekarang ini, diperlukan adanya inovasi atau eka baru dalam pemberian layanan yang ada di sekolah. Dalam hal ini guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan yang ada, khususnya dalam bidang konseling.

Dimasa sekarang ini, berbagai aspek yang sudah serba maju dan praktis, guru bimbingan dan konseling juga dituntut untuk mampu memberikan inovasi atau gagasan baru dalam penerapan layanan BK yang akan diberikan kepada anak didik (Setiawan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada bulan Agustus sampai dengan Desember tahun 2023 di SMA Negeri 2 Singaraja, ditemukan bahwa masih kurangnya pemberian layanan bimbingan konseling dalam hal perencanaan karir siswa dan pemanfaatan teknologi dari guru BK dalam pemberian layanan di sekolah terutama dalam penggunaan media digital sebagai sarana pemberian layanan. Berdasarkan fenomena yang peneliti temui, masih banyak siswa yang ragu dalam menentukan pilihan karirnya. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi baru guna membantu peserta didik dalam menentukan pilihan karirnya di masa yang akan datang berupa media komik digital.

Sebagai suatu bidang yang memiliki tanggung jawab besar, bimbingan konseling bertugas memberikan dan mengimplementasikan layanan kepada peserta didik guna memenuhi beragam kebutuhan mereka. Dalam konteks pendidikan, keberadaan layanan bimbingan dan konseling sangatlah esensial. Menurut Sari, Prayitno, dan Yeni (2021), “guru BK bertugas melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling untuk membimbing siswa agar dapat mencapai potensi belajar secara optimal.” Dengan demikian, keberhasilan program bimbingan konseling dapat dijadikan sebagai parameter dalam menilai kemampuan guru BK dalam menjalankan perannya di sekolah”. Hal ini merupakan salah satu kewajiban dari tenaga pendidik di sekolah khususnya guru BK untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam bidang pemilihan karir siswa. Hal ini wajib dilakukan oleh seorang

guru BK karena guru BK tentunya sudah menguasai terkait pengetahuan dan keterampilan dalam hal bimbingan dan konseling khususnya di bidang bimbingan karir. Pada usia remaja, yaitu rentang antara 15 hingga 18 tahun, siswa umumnya telah memiliki pemahaman yang lebih jelas mengenai pilihan karier mereka jika dibandingkan dengan anak-anak pada tahap usia sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut, Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik juga menggarisbawahi pentingnya aspek perkembangan wawasan dan kesiapan karier, yang mencakup layanan untuk membantu siswa mengenali kemampuan, bakat, minat, serta kecenderungan arah karier mereka, termasuk apresiasi terhadap seni. Oleh karena itu, kecocokan antara pilihan karier dan minat siswa menjadi faktor yang sangat penting dalam pengambilan keputusan terkait studi lanjut mereka. Di sisi lain, masyarakat menyediakan berbagai peluang, seperti pendidikan, pekerjaan, dan hubungan antarindividu. Namun demikian, tidak semua individu yang berpotensi memanfaatkan peluang-peluang tersebut memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang keberadaan dan manfaatnya..

Berdasarkan tugas perkembangan tersebut, biasanya ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa diantaranya dalam menentukan pilihan karier. Menurut Arismunandar (2020) karier adalah peningkatan pribadi yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu rencana karier dan peningkatan oleh departemen personalia untuk mencapai suatu rencana kerja sesuai dengan jalur atau jenjang organisasi. Kurangnya pemahaman individu mengenai penentuan pemilihan karier mengakibatkan rendahnya tingkat kematangan siswa dalam menentukan pilihan karier yang ingin dicapai sehingga berpengaruh pada kesiapan siswa dalam melanjutkan pendidikan maupun kesiapan dalam memasuki dunia

kerja.

Menurut Adekola (Kurniasih & Bhakti, 2021) bahwa perencanaan karir adalah proses mengidentifikasi dan menentukan keterampilan, nilai dan minat, kemudian mencari pilihan karir dan mulai memantapkan tujuan karir mereka. Menurut Putri (2019) Pengembangan karir adalah keputusan yang diambil sekarang tentang hal-hal yang akan dikerjkan pada masa depan, berarti bahwa seseorang yang sudah menerapkan rencana karirnya, perlu mengambil langkah-langkah tertentu untuk mewujudkan rencana tersebut.

Menurut Winkel dan Sri Hastudi urgensi pemberian layanan bimbingan karir diantaranya yaitu 1) siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai acuan dalam mengambil suatu keputusan terhadap keberlanjutan pendidikan mereka sebagai bentuk persiapan untuk masuk ke dunia kerja nantinya. Dengan pengetahuan yang mereka dapat akan memungkinkan untuk menentukan jumlah pilihan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pemutusan pilihan karir mereka. 2) informasi dan pengetahuan yang tepat akan mempermudah siswa untuk memiliki pemikiran rasional terkait dengan penyesuaian diri dan perencanaan masa depan tanpa mempertimbangkan berbagai aspek dalam lingkungan hidup mereka. Informasi yang relevan juga dapat membuka pola pikir menjadi lebih luas dan tidak terpaku hanya pada satu aspek kehidupan. 3) informasi yang sesuai juga akan menyadarkan siswa terkait hal-hal yang tetap dan stabil serta hal-hal yang dapat mengalami perubahan sewaktu-waktu sesuai dengan penambahan usia dan pengalaman kerja.

Dalam rangka meningkatkan pemilihan karir siswa, salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan menyajikan informasi melalui media komik digital.

Komik, sebagai salah satu bentuk bacaan yang populer di berbagai kalangan usia, tidak hanya digemari oleh anak-anak, tetapi juga oleh remaja maupun orang dewasa. Sebagaimana diungkapkan oleh Kustandi (2020:142), komik merupakan media yang terdiri dari serangkaian cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa, dengan panel-panel yang disertai dengan balon kata serta ilustrasi gambar yang jelas, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami cerita yang disajikan, baik untuk tujuan hiburan maupun edukasi.

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa SMA.” Penelitian ini bertujuan agar layanan bimbingan karir di sekolah dapat berkembang lebih lanjut, sementara guru BK diharapkan mampu mengimplementasikan inovasi baru dalam pemberian layanan di sekolah, khususnya melalui media komik digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka diperoleh hasil identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru BK dalam pemanfaatan teknologi dalam penerapan layanan bimbingan dan konseling.
2. Kurangnya pengetahuan siswa terkait perencanaan karir
3. Kurangnya informasi yang diterima siswa terkait pelaksanaan layanan bimbingan karir

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar, sistematis dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) kurangnya informasi yang diperoleh oleh siswa terkait layanan pemilihan karir, dan (2) kurangnya media yang memberikan informasi terkait pemilihan karir bagi siswa.

Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media berupa komik digital untuk membantu siswa dalam proses pemilihan karir.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, makadapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media komik digital untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA?
2. Bagaimana keberterimaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas implementasi media komik digital untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diruaikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan

perencanaan karir siswa SMA.

2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan keberterimaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA yang dikembangkan.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas implementasi media komik digital untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara konseptual, temuan dalam penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya sebagai referensi yang relevan terkait penggunaan media komik digital di bidang perencanaan karir dalam layanan bimbingan dan konseling. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan tambahan wawasan dan informasi, tetapi juga menawarkan pemikiran baru bagi perkembangan pendidikan, terutama dalam optimalisasi media komik sebagai sarana dalam layanan informasi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis diharapkan memperoleh manfaat berupa peningkatan kemampuan dan pemahaman dalam melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan, terutama terkait inovasi media komik digital sebagai alat bantu dalam perencanaan karir siswa di tingkat SMA.

Dengan pengalaman ini, diharapkan penulis mampu mengaplikasikan metode serupa dalam bidang pengembangan lainnya.

b) Bagi Guru BK

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru bimbingan konseling dalam memberikan layanan berbasis media komik digital, yang dirancang untuk membantu siswa SMA menyusun perencanaan karir mereka secara lebih menarik dan efektif.

c) Bagi Siswa

Sebagai dampak langsung, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa mengenai pentingnya perencanaan karir di masa depan. Media komik digital yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan menjadi alat yang mempermudah siswa untuk memahami dan merencanakan jalur karir mereka dengan cara yang lebih menyenangkan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini juga berpotensi menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mendalami topik serupa. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi berbagai penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran kreatif, sehingga membuka peluang untuk ditemukannya inovasi baru dalam bidang pendidikan dan layanan bimbingan konseling.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah

media dalam bentuk komik digital. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa komik digital. Produk media komik digital ini berbentuk video yang ketika diputar akan menampilkan komik yang menyajikan gambar tokoh, suara dialog antar tokoh.
2. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media komik digital adalah materi layanan bimbingan karir.
3. Media komik digital terdiri dari 3 bagian, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka menampilkan judul, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan pengenalan karakter. Pada bagian isi mengandung dialog antar tokoh dengan materi perencanaan karir. Pada bagian penutup terdapat salam penutup dan ucapan terimakasih (*credit*)

1.8 Pentingnya Pengembangan

Di zaman sekarang ini, dimana teknologi sudah berkembang sangat pesat terutama dalam bidang pembelajaran digital, masih banyak tenaga pendidik yang belum memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan baik dalam proses pembelajaran sehari - hari. Tidak hanya guru kelas atau guru mata pelajaran saja yang perlu memanfaatkan kemajuan teknologi ini, namun guru BK pun dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini dalam upaya peningkatan kualitas pemberian layanan kepada siswa, salah satunya pemberian layanan perencanaan karir untuk siswa. Kurangnya informasi yang diperoleh siswa mengenai pemilihan karir membuat siswa kesulitan untuk menentukan pilihan karir mereka kedepannya.

Oleh karena itu, media komik digital untuk perencanaan karir siswa ini sangat penting untuk dikembangkan sebagai salah satu media yang memberi informasi mengenai perencanaan karir siswa dengan tujuan membantu tenaga pendidik khususnya guru BK dalam memberikan informasi kepada siswa terkait peningkatan perencanaan karir siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media komik digital pada penelitian ini, didasari atas beberapa asumsi, yakni sebagai berikut:

1. Siswa dewasa ini rata-rata sudah memiliki *gadget* dan fasih menggunakannya.
2. Sudah menjadi rahasia umum bahwa siswa di zaman sekarang cenderung menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain *gadget*, sehingga media komik digital sangat tepat dikembangkan agar siswa memahami materi dan informasi yang tertera di dalam komik secara mandiri.
3. Dapat memberi pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan pada siswa dengan penggunaan media komik digital dalam proses pemberian layanan, karena pemberian layanan dengan media digital masih sangat jarang diterapkan.
4. Penggunaan media komik digital dengan berisi gambar dan teks yang tidak terlalu banyak dan dapat diakses melalui *gadget* membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan media komik digital dalam penelitian ini diantaranya:

1. Dalam pengembangan media komik digital ini hanya memuat materi terbatas

pada perencanaan karir.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah - istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan pembatasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan sebuah penelitian untuk menciptakan sebuah produk dan menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan.
2. Media merupakan sebuah alat yang dijadikan sebagai perantara antara siswa yang belajar dengan materi yang dipelajari.
3. Komik Digital merupakan sebuah media cerita bergambar dengan tokoh dan karakter tertentu yang mengandung pesan yang disajikan dalam bentuk elektronik.
4. Perencanaan Karir merupakan kemampuan siswa untuk mempertimbangkan berbagai hal dalam merencanakan karirnya.

